PARADOX TOE

RÈGLES DU JEU

OUBLIEZ LES RÈGLES CLASSIQUE !
ICI UNE PARTIE NE SE FINIT QU'AU <u>BOUT DE 12 TOURS</u>.
PEU IMPORTE LES ALIGNEMENTS.

ON PEUT <u>SUPERPOSER DEUX SYMBOLES</u> QUI DEVIENNENT QUANTIQUE

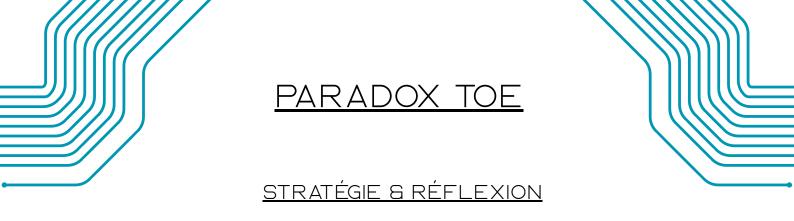
UNE CASE CONTENANT DEUX FOIS LE MÊME SYMBOLE EST IMMÉDIATEMENT FIGÉE ET DEVIENT CLASSIQUE.

LES CASES RESTENT <u>INDÉTERMINÉES</u> JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE.

UNE PORTE RY EST APPLIQUÉE À CHAQUE CASE CONTENANT UNE SUPERPOSITION, DÉTERMINANT ALÉATOIREMENT QUEL SYMBOLE Y EST FINALEMENT VISIBLE.

LA PROBABILITÉ D'OBTENIR CHAQUE SYMBOLE DÉPEND DU NOMBRE DE FOIS OÙ IL A ÉTÉ PLACÉ SUR LA CASE (MINIMUM 25%).

UN JOUEUR GAGNE S'IL ALIGNE TROIS SYMBOLES DE MULTIPLES FOIS ET LE JOUEUR AYANT LE PLUS D'ALIGNEMENTS L'EMPORTE.



IL EST POSSIBLE DE CONTRÔLER LES PROBABILITÉS EN INFLUENÇANT LA RÉPARTITION DES SUPERPOSITIONS.

UNE BONNE ANTICIPATION DES RÉSULTATS APRÈS LA RÉSOLUTION QUANTIQUE EST CLÉE POUR MAXIMISER SES CHANCES DE VICTOIRE.

